

『メガドライブ FAN』1994 年 8 月号付録

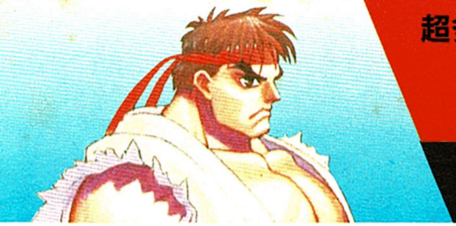
超連続技的魅力



相手に反撃すら許さず一気に体力を奪い去る連続技。本書では登場する16人のキャラクタ全員の実用的なコンボを、厳選して紹介していく。初心者にもできるものから上級者向けのテクまで完全網羅の超保存版!!

CONTENTS

リュウ……4
ケン……6
ガイル……8
ザンギエフ……10
春麗……12
ブランカ……14
E.本田……15
ダルシム……16
バイソン……18
バルログ……20
サガット……22
ベガ……24
T.ホーク……26
キャミィ……28
フェイロン……30
ディージェイ……32
キャラクタ別めくり攻撃一覧表……34



超多彩なコンビネーションが魅力

リュウ

『ストII』シリーズ全体の主人公。
誰とでも無難に戦えるのが強み

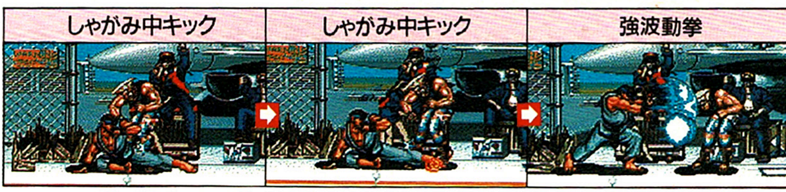
飛び込み攻撃3段

この技は相手が飛び道具を撃つのを先読みしたときに使うコンボで、リュウ使いの基本。多少敵との距離が離れていても決まるのが強みで、全部入ればまず気絶させることができる。**波動拳**は弱だとガードされてしまうことが多いので、必ずスピードの速い強を使うようにしよう。



起き上がり重ね3段

昇龍拳などで敵を転ばせたときに使う技。重ねるというのは、敵が起き上がる瞬間に自分の技の攻撃判定の最後の部分を合わせておくこと。こうすると、スキの大きい技を連続で当てることができるようになる。転ばせたあとにこれがワンセット入れば、敵は確実に気絶だ。



飛び込み3段のバリエーション

これは敵を気絶させるというより、敵が気絶しているときに使う技。**ファイヤー波動拳**は至近距離で当てると敵がダウンするので、再び攻め込むことができる。また**ファイヤー波動拳**の代わりに、強の**竜巻旋風脚**を使ってもかまわない。ただしこちらのスキも大きくなるのが弱点。



めくりからの強力3段

リュウ、ケンの連続技の要である、めくり（めくりについてはP.34を参照）、この技は業務用の初代『ストII』の頃から使われている、『ストII』の中で最も美しいコンボだ。一部のキャラには**昇龍拳**が空振りしてしまうが、強パンチを中パンチに変えれば全キャラに対応できる。

ジャンプ強キック	強パンチ	強昇龍拳



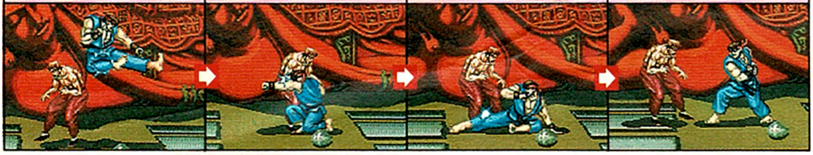
弱、強波動拳2段

敵が画面の端にいて、なおかつ起き上がる瞬間であった場合のみに可能なコンボ。理屈は先程の重ね攻撃と同じで、こちらの**波動拳**の硬直が解けた瞬間に相手に当たっている状態がベスト。2発目を強で撃つのは、スピードが速いため。難点は、狙って出すのが難しいということ。

波動拳最強4段

めくりと**波動拳**を使った、もっとも実用的なコンボ。全部決まれば必ず気絶させることができる。コツはしゃがみ中パンチとしゃがみ中キックのつなぎかた。ボタン連打ではなく、ポンポンとリズミカルに押した方が決まりやすい。全キャラに有効なのでどんどん使おう。

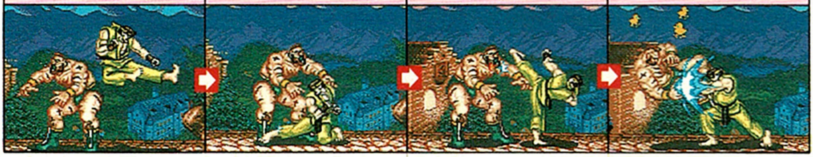
ジャンプ強キック	しゃがみ中パンチ	しゃがみ中キック	強波動拳

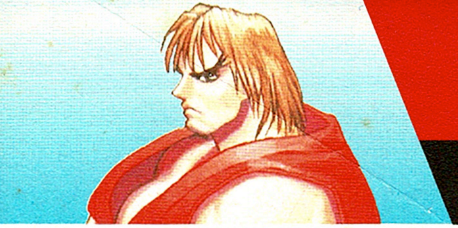


難度Aの波動拳5段

最後は非常に難しいが、決まればかっこいいコンボだ。ちなみにザンギエフなど特定のキャラにしか決まらない。めくりから弱キックまでは問題ないが、強キックはタイミングが命。連打でも目押しでも難しいが、次の強キックキャンセル**波動拳**がまた輪をかけて難しいのだ。

ジャンプ強キック	しゃがみ弱キック×2	強キック	強波動拳





ファイヤー昇龍拳で燃やしまくれ

ケン

リュウとはまた違う魅力を持つケン。豪快なコンボで敵を威圧しろ

前作でもおなじみの3段

すべて正面から入る強力な3段攻撃。前作『ダッシュプラス』と違う点は、最初の強パンチを高めの打点で当てないと最後の**昇龍拳**が空振りしやすくなったこと。その点だけに注意すれば全キャラに決めることができる。また一部のキャラには**昇龍拳**を強にしての5段攻撃が可能。

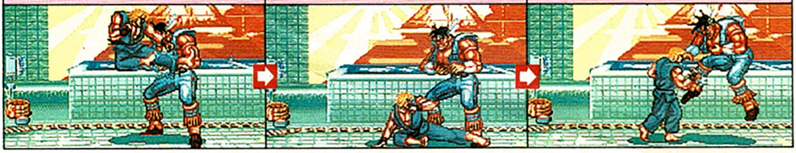
ジャンプ強パンチ → 強パンチ → 昇龍拳



飛び込み攻撃バリエーション

この技は敵の飛び道具を先読みし、少し遠くから飛び込むときに使うコンボ。リュウでも可能だが、ケンのほうが**昇龍拳**の攻撃判定が出るのが速い分、かなり決めやすい。また間合いが近ければ強キックを強パンチにして、中パンチ、**昇龍拳**とつなげることができる。

ジャンプ強キック → しゃがみ中キック → 昇龍拳



実用的な屈辱技!?

あとワンセットのコンボで敵をKOできそうなときに狙う一連の技。『スパII』になってケンの**竜巻旋風脚**が、コンボに組み込める有効な技になったために可能なものだ。**竜巻旋風脚**でKOもしくは気絶しなかった場合は、着地**昇龍拳**を出してみよう。相手が何かすれば当たるぞ。

ジャンプ強パンチ → しゃがみ中パンチ → 強竜巻旋風脚



全キャラに有効! 強力5段

めくりからの強力5段攻撃で、全キャラに決められる。強キックをできるだけ低い打点で当てないと強**昇龍拳**が3発入らないことがあるが、どちらにしても敵は倒れるので、特に気にすることはない。



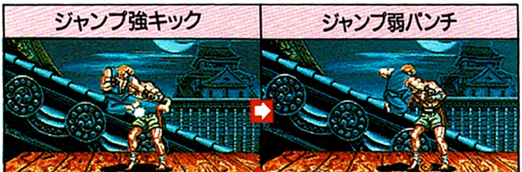
威力は今イチ、でもハデ!

前述のコンボのバリエーションで、**昇龍拳**を**竜巻旋風脚**に変えただけのもの。威力はさほどでもなく気絶させる確率も低いが、とにかく見た目が派手なのが特徴。強パンチを中パンチに変えれば、最高6段まで可能。ちなみにキャラによって**竜巻旋風脚**の当たる回数は変わる。

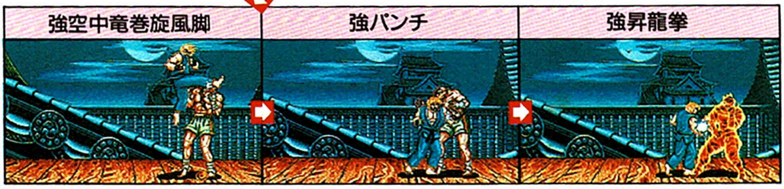


サガット驚愕! 超絶コンボ

気絶したサガットのみに可能な超絶コンボで、全部決まれば9段攻撃になる。ジャンプ強キックからジャンプ弱パンチキャンセル**空中竜巻旋風脚**までは慣れれば簡単だが、難しいのは**空中竜巻旋風脚**の着地から強パンチへのつなぎ。これは**空中竜巻旋風脚**の打点が関係するので、何度も練習してタイミングを覚えてもらうしかない。



難易度が高い上に、実戦で狙う機会もほとんどないと思うが、ケン使いなら一度は決めてみたい大技だ。





タメの把握が勝利の秘訣

ガイル

必殺技の威力は多少落ちたが、相変わらずバランスの取れた戦士だ

ガイルの基本3段

『ストII』伝統のガイル3段。基本的で使いやすいコンボである。しゃがみ中パンチから**サマーソルトキック**は当然キャンセル。普通は強パンチから入るが、間合いや敵キャラによっては、中キックや強キックでも可能。少しでも威力を上げたければ、もちろん強キックを使おう。



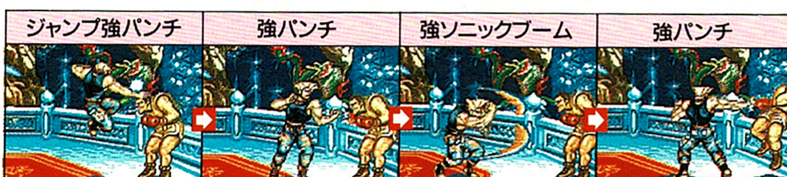
威力増加の3段攻撃

前述のバリエーションの1つ。しゃがみ中パンチを立ち強パンチのボディアッパーカットに変えたもの。**サマーソルトキック**のコマンドは↓タメ↑だが、↑に入れる途中で強パンチを押すのがポイント。かっこいいのだが、一部のキャラには**サマーソルトキック**が当たらない。



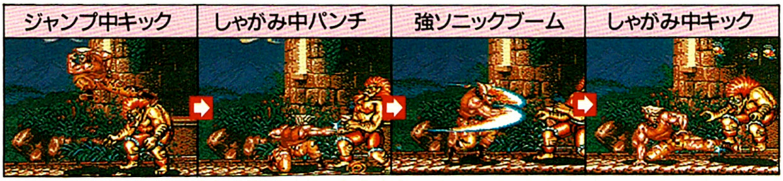
ボタン連打のお手軽4段

敵が画面端にいるときに可能な、強パンチを連打するだけのお手軽な4段。ジャンプした瞬間に**ソニックブーム**のタメを作るのと、ガイルのジャンプ間合いの見切りも重要なポイント。**ソニックブーム**が当たると画面にスローがかかるので、最後の強パンチは思いっきり連打しよう。



全キャラに入る強力4段

先程の4段だが、実は**ソニックブーム**か最後の強パンチが当たらないキャラが何人かいる。その対応策がこれ。強パンチをしゃがみ中パンチに、最後の強パンチをしゃがみ中キックに変えるだけだが、これなら確実に全キャラに入る。ただし威力は前述の4段よりも格段に低くなる。



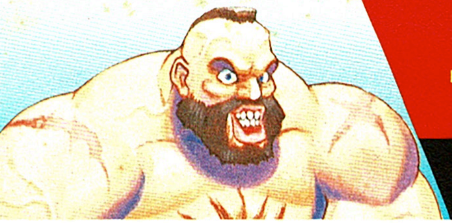
画面端で可能なコンボ

相手が画面の端でダウンした場合、起き上がりに重ねられるコンボを紹介しよう。これらは実用的というよりも、ほとんどが屈辱技に近いものだ。ちなみに屈辱技というのは、普段使わないような技で意図的に敵をKOすること。では番号順に説明していこう。1は途中までは普通の4段と同じ。**ソニックブーム**を当てたら方向ボタン横＋中キックを連打しておくこと。2は敵の起き上がりにしゃがみ弱パンチを数発当て、中パンチからキャンセルで**サマーソルトキック**を当てる荒技。3は強キックをかなり早めに出しておく。当たったら再び強キックを連打すれば、2発目も必ず当たるぞ。









連続技と連係技を使い分けろ

ザンギエフ

コンボの基本はボディアタック。
一度つかまえたら絶対逃がすな！

特別講義 連続技と連係技の違い

連続技とはすべての攻撃が食らいポーズ中の相手に当たるものを指す。当然反撃は不可能。ただしザンギエフとT．ホークの投げの必殺技は例外である。『ストII』シリーズでは食らいポーズ中の相手は投げられないようになっている。さらに投げの必殺技は相手をつかむグラフィックが出て初めて有効になるため、このコンマ数秒の間に相手は反撃が可能である。無敵時間のある必殺技には確実に返される。このように投げの必殺技は完全な連続技にはならないので、連続技と区別して、連係技と呼ぶ。連係技は連続技と違い、反撃される可能性があることを覚えておいて欲しい。

唯一の必殺技コンボ(続)

ザンギエフの連続技で、唯一の必殺技コンボ。先のカコミで説明した連続技と連係技の区別は見出しのあとの(続)、(係)で表しているので参考にして欲しい。ザンギエフのコンボは方向ボタン⬇＋強パンチのフライングボディアタックに始まる。転ばせたらこの技で飛び込み、しゃがみ中キックをキャンセルして**ダブルラリアット**。これで大抵気絶だ。

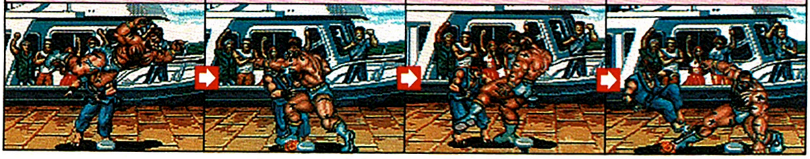
フライングボディアタック　しゃがみ中キック　ダブルラリアット



タイミングが命の4段(続)

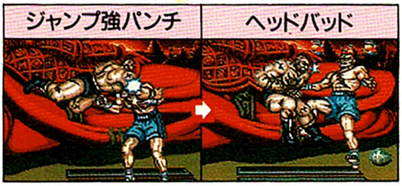
これも同じく、めくりからの通常技のみのコンボ。ザンギエフの攻撃力は高いので、これだけでもかなりのダメージを与えることができる。ボディアタック〜中パンチは簡単につながるが、弱キックから強キックへのつなぎは慣れないと意外に難しい。ボタンは連打よりも１回１回タイミング良く押すこと。早くても遅くても失敗してしまうぞ。

フライングボディアタック　中パンチ　弱キック　しゃがみ強キック



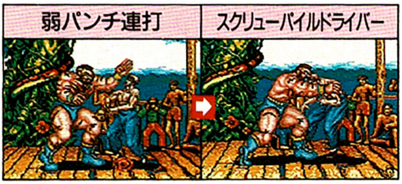
超意外な爆笑2段（続）

サガットのみに決まる屈辱2段。近めからジャンプ強パンチを当て、着地したらすぐに垂直ジャンプして↑＋強パンチのヘッドバッドを出す。すると意外に離れていても当たってしまうのだ。



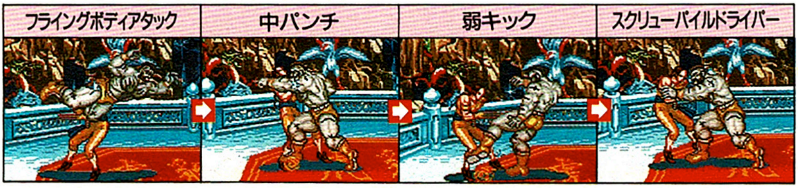
見た目は悪いが威力は大（係）

めくりボディアタックを当て、弱パンチ連打。キャラによって当たる数は違うが、最高7発まで。パンチ連打中に方向ボタンをグルグル回しておくと勝手に**スクリューパイルドライバー**がかかる。



ザンギエフ最強の連係技（係）

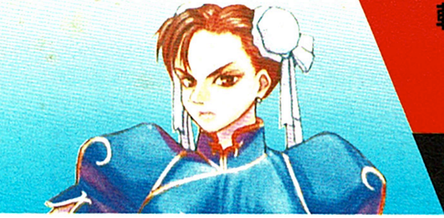
見出しの通り、これがザンギエフの事実上最強の連続攻撃。体力ゲージ満タンから、半分以上減らすことができる。途中の弱キックまでは前のページの4段と同じだが、最後が必殺技である分破壊力はケタ違いである。ただでさえ難しい**スクリューパイルドライバー**のコマンドを弱キックが出ている間に入力しなければならないので、かなりの修行が必要。



ガードされてもOKの奇襲技（係）

『スパII』で加わった新必殺技、**フライングパワーボム**を使った連係技。まずボディアタックを当てて（ガードされても構わない）、次にしゃがみ中キックを当てる。ここで中キックをキャンセルして、**フライングパワーボム**を出す。敵に走っていくまでは無防備なのでもちろん反撃もされてしまうが、ガードばかりしている相手にはかなり有効な奇襲技だ。





軽やかに舞い、蜂のように刺せ！

春　麗

技の威力は低いが、スピードとコンビネーションで敵をたたみ込め

伝統的な3段攻撃

業務用の初代『ストII』の時代から使われている、古典的な3段。昔はこれだけで気絶させることができた。ジャンプ強パンチからの中パンチと中キックは、基本的にすべて目押しで当てる。しゃがみ中パンチをしゃがみ中キックにしたりすると、バリエーションが豊富になる。

ジャンプ強パンチ



しゃがみ中パンチ



しゃがみ中キック



3段でも超強力

前作『ダッシュプラス』でも可能だった強力な3段攻撃。ジャンプ強パンチを当てたら、強パンチと弱キックを連打する。すると強パンチが当たった瞬間にキャンセルがかかり、**百裂脚**が出る。全キャラに対して正面から入るうえ、決まればまず間違いなく気絶させられるのが強み。

ジャンプ強パンチ



強パンチ



百裂脚



ボタン1つのお手軽3段

気功拳がタメ技になったのを利用したコンボ。これも成功すれば大抵の相手は気絶する。ジャンプした直後に**気功拳**のタメを作っておき、ジャンプ強パンチ、強パンチと当てた瞬間に**気功拳**を撃つ。強の**気功拳**は出るのが速いため、コンボにしたいときは必ず強の**気功拳**を使おう。

ジャンプ強パンチ



強パンチ



強気功拳



起き上がりに3段攻撃

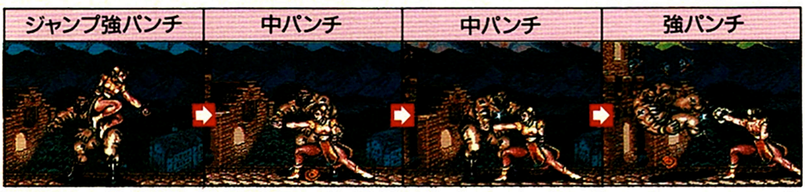
画面の端で相手をダウンさせた場合に狙うコンボ。例によって相手の起き上がりにしゃがみ中キックを重ねておき、ヒットしたらすかさず立ち強パンチキャンセル強**気功拳**とつなげる。この技の利点は、ガードされてもこちらにはデメリットがないこと。また当たったら当たったで**気功拳**、しゃがみ中キックとつなげれば、ほとんどの場合気絶させせられる。



キャラ限定の4段攻撃

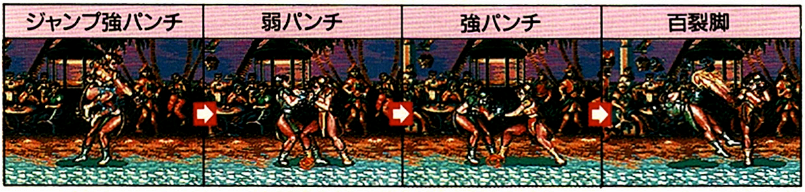
ザンギエフに決まる、めくりからの4段攻撃。ジャンプ強パンチでうまくめくれるかどうかがポイント。ザンギエフの背中に、ギリギリかするかどうかというタイミングで出すと大抵うまくいく。

背中側に着地したら立ち中パンチを2回連続で当てる。しゃがみ中パンチでもいいが、そうするとなぜか最後の強パンチが空振りしやすい。例によって最後の強パンチは目押しで当てること。この4段がうまく決まれば確実に気絶する。



これができれば春麗マスター

最後は春麗のコンボの中でもかなりの難度を誇る4段だ。まずジャンプ強パンチをめくりで当てて、続いて弱パンチ。すぐに強パンチと弱キックを連打して、前のページの3段と同じように強パンチ、**百裂脚**とつなげる。ザッと説明すると意外に簡単なようだが、弱パンチから強パンチへのつなぎのタイミングがかなりシビア。もちろん失敗すれば**百裂脚**は当たらない。一応全キャラに対して有効なので、ダメでもともとで飛び込んでみよう。





ロッククラッシュを有効に使え

ブランカ

新生ローリングアタックでパワーアップ。野生児パワー全開だ

新たなお手軽コンボ

『スパII』では方向ボタン横＋中パンチのロッククラッシュにキャンセルがかかる。これを利用したお手軽コンボ。ジャンプ強パンチを当て、着地と同時にロッククラッシュにキャンセルをかけて**ローリングアタック**。簡単かつ全キャラに対して有効という、非常においしい技。

ジャンプ強パンチ → ロッククラッシュ → ローリングアタック



めくり3段攻撃

ロッククラッシュキャンセルの応用。ジャンプ強パンチはめくりで当てなければダメだという点に注意。めくりが成功すればこれも全キャラに有効。ジャンプ強パンチを当てたら、方向ボタンを横に入れつつ中パンチを連打。ボタン連打で済む分、前の3段よりも楽なはずだ。

ジャンプ強パンチ → ロッククラッシュ → エレクトリックサンダー



通常技のみの4段

めくり強パンチを使った、通常技のみの4段攻撃。ジャンプ強パンチは慣れれば問題ないだろうが、中パンチは注意が必要。連打しすぎると**エレクトリックサンダー**になってしまう。しゃがみ強パンチはタイミングよく当てよう。連打より目押しで狙ったほうが確実に決まる。

ジャンプ強パンチ → 中パンチ×2 → しゃがみ強パンチ





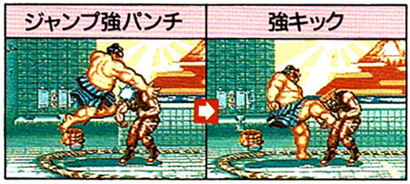
1発入れば勝ちはもらった!

E.本田

苦手な相手は多いが、一発大逆転の魅力を持つスモウレスラーだ

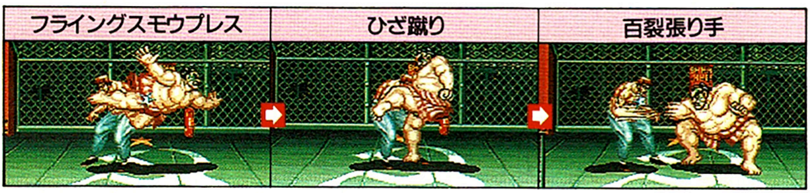
正面から入る強力3段

本田伝統の正面3段攻撃。全キャラに対して有効であり破壊力もなかなかのものがある。強キックがもともと2段技になっているのを利用したもので、これだけで気絶してしまうこともある。



さば折りからの連続技

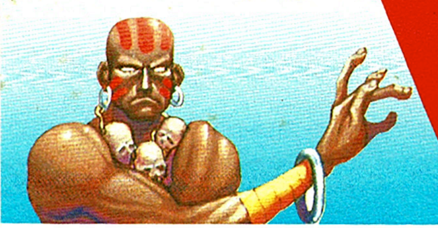
地上でのつかみ技、さば折りを決めてからのコンボ。さば折りが終わって相手が離れる瞬間方向ボタンを斜め上に入れておいて、方向ボタン⬇+中キックのフライングスモウプレスを出す。このとき相手にガードする方向を迷わせるのがポイント。自分でもめくれるかどうか分からないくらいでいい。めくりに成功したら方向ボタン横+中キックのひざ蹴りを出す。同時にパンチボタンを連打して**百裂張り手**。これで強力4段の完成だ。



起き上がりに飛び込め

「スパII」で弱キックにキャンセルがかかるようになったのを利用したコンボ。相手を一度ダウンさせ、フライングスモウプレスで飛び込む。例によって当然めくりだ。このとき**スーパー頭突き**のタメを作るために、方向ボタンはジャンプした方向の斜め下を押しておく。めくったら立ち弱キックを連打し、2発目をキャンセルして強の**スーパー頭突き**を出す。この4段が決まると必ず敵は気絶する。案外簡単なのでぜひマスターしよう。





威力は低いが手数は多い!

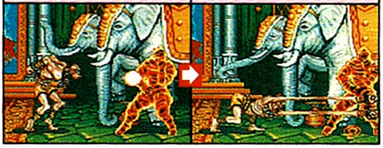
ダルシム

ヨガファイヤーがコンボに使えるようになり、ちょっとラッキー!?

ダルシムダブルショック

弱の**ヨガファイヤー**が当たると相手は燃えるが、ダウンはしなくなった。この変更を活用したコンボ。弱の**ヨガファイヤー**を連発して押していき、当たったらすかさず強パンチ。お手軽2段の完成だ。

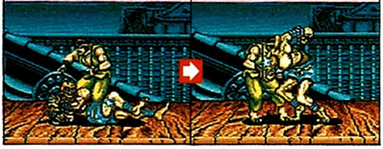
弱ヨガファイヤー　強パンチ



飛び込み迎撃3段

敵の飛び込みに対する返り討ち3段。まず着地点ギリギリに当たるように弱スライディングを重ねておき、決まったらすかさず強パンチを連打。大抵これで気絶する。下の3段はその応用になる。

弱スライディング　ダブルヘッドバッド



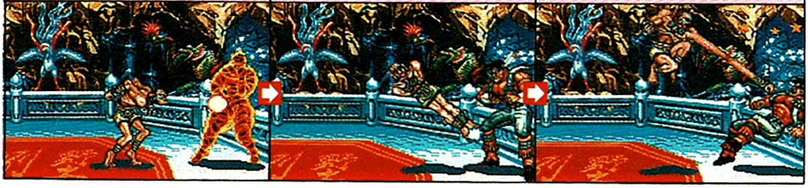
弱スライディング　しゃがみ中パンチ　しゃがみ中キック



画面端での強力3段

かなり難しいが、決めると気持ちいいコンボ。画面端に敵を追い込んでダウンさせ、起き上がりに重なるように弱の**ヨガファイヤー**を撃つ。燃えてくれたらすかさず前方にジャンプして方向ボタン⬇+キックのドリルキック。これは敵の足元に当てるのがポイント。当たったら垂直ジャンプ強パンチを連打で出す。一連の技の流れが非常に美しいコンボだ。

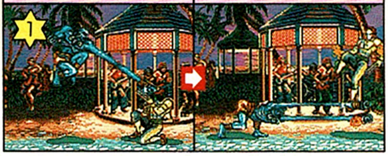
弱ヨガファイヤー　ドリルキック　強パンチ



起き上がりに重ねる技

相手の起き上がりを攻めるさまざまな戦法だ。まず1は、とにかくしゃがみガードが好きな相手に有効。ジャンプ強パンチはしゃがみガードではガードできない。強パンチが当たったら強パンチ連打でコンボだ。2は敵の起き上がりに重ねる技。起き上がるギリギリのときにヨガファイヤーが当たるのがベスト。3は大型キャラに有効なコンボ。強キックの重ねが難しい。4は前のページ3段攻撃の応用ともいうべき技である。

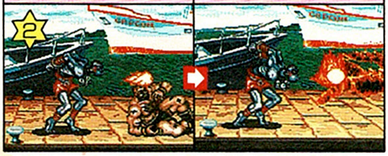
ジャンプ強パンチ　強パンチ



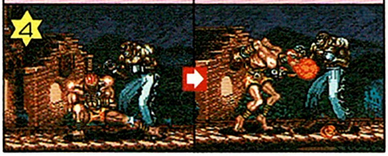
強キック　強パンチ



弱ヨガファイヤー　ヨガフレイム



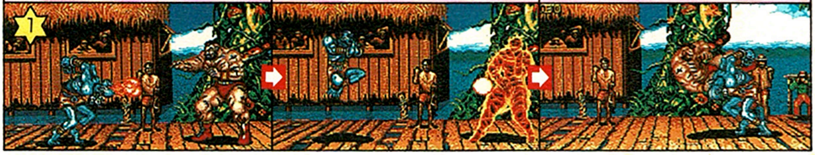
中キック　ヨガファイヤー



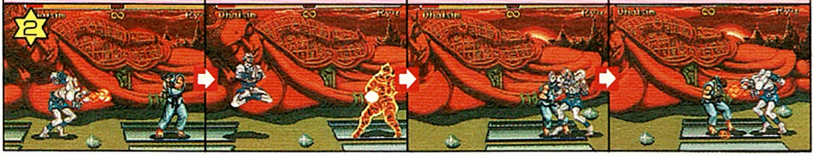
テレポートがらみのコンボ

離れた位置に一瞬で移動する**ヨガテレポート**。この技自体に攻撃力はないが、うまく使うとコンボに組み込める。2つほど例を見てみよう。1は一発芸的な技。**ヨガファイヤー**の硬直が解除される瞬間に**ヨガテレポート**のコマンドを入力。コマンドは➡⬇↘＋パンチ2つ以上同時押しだ。すると敵の真後ろに出るので、強パンチ連打でちょうど3段になる。要するにガード方向を迷わせるのが目的である。2は同じく1の少し高度なパターン。

弱ヨガファイヤー　ヨガテレポート　ダブルヘッドバッド



弱ヨガファイヤー　ヨガテレポート　中パンチ　ヨガファイヤー





パワーがすべて、一気に眠らせろ!

バイソン

新生ダッシュストレートにすべてをかけろ。負けてもいいから…

正面からの基本コンボ

バイソンの基本コンボ。『スパII』では弱の**ダッシュストレート**で敵を転ばせられるようになったので、どんどん使おう。しゃがみ弱パンチからダッシュストレートはもちろんキャンセル。しゃがみ弱パンチの当たる回数はキャラによって違うので、大体2～3回にしておこう。



大型キャラ向けコンボ

今回のバイソンの新必殺技**バッファローヘッドバッド**。下タメ式なので、いつでも狙えるのが強みだ。この技は上のコンボのバリエーションで、最後を変えただけのもの。しゃがみ弱パンチを当てすぎると**バッファローヘッドバット**が当たらなくなってしまうので注意しよう。



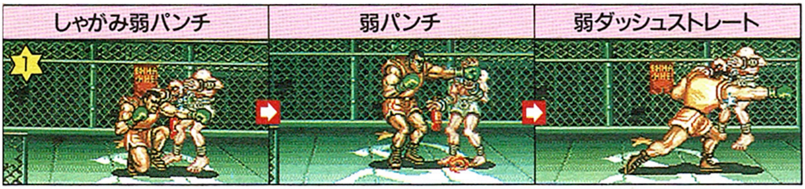
テクニカル4段

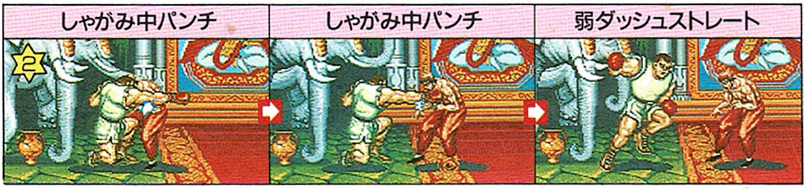
これは前作の『ダッシュプラス』でも可能だった技。前作では締めは**ダッシュアッパー**だったが、今回は**ダッシュストレート**だ。理由はこれが当たれば敵を再びたたみこめるから。難しいのはしゃがみ弱パンチと弱キックのつなぎ。遅いと弱キックが空ぶりしてしまうぞ。



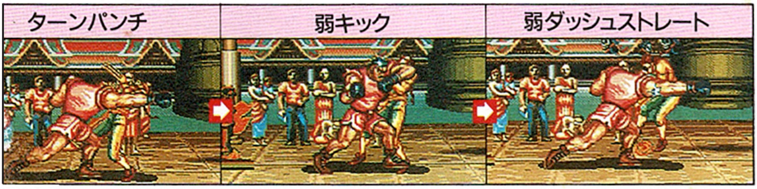
起き上がりスペシャル

バイソンの恐ろしさは攻め手側に回っときに発揮される。下の1～4は、すて相手の起き上がりに対する重ね攻撃。1のしゃがみ弱パンチ、**ダッシュストレート**は、ガードされたら弱パンチの回数を増やし、間合いを開けてから**ダッシュストレート**で削れる安全策。2のしゃがみ中パンチは実はキャンセルがかからない技。従って中パンチは目押しで当てる必要がある。3、4の**ターンパンチ**はすべてファイブ以上にためて使うこと。



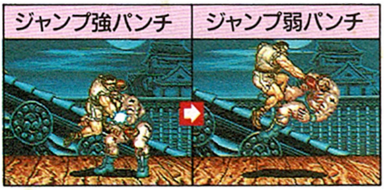






バイソン屈辱2段

ザンギエフやサガットなど、背の高いキャラに対する屈辱2段。まずはジャンプ強パンチで飛び込む。打点は適当でいい。強パンチが当たったらすうにジャンプ弱パンチ連打。とどめはこれで決まり。





目押しが命の連続技

バルログ

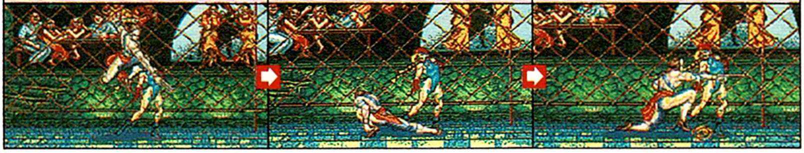
相変わらず手数は少ないが、技は華麗なものばかり。美しく決めろ

バルログ基本3段

バルログの基本的な3段攻撃。1発の攻撃力は低いものの、全キャラに決めることができる。前作『ダッシュプラス』でもそうだったが、バルログの連続攻撃はすべて目押しになるので、それだけテクニックの要求されるキャラだと言える。

さて下のコンボだが、ジャンプ強パンチは低めに当てること。そうしないと最後のしゃがみ中パンチがつながらない。

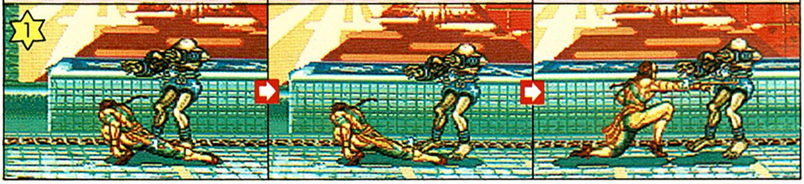
ジャンプ強パンチ → しゃがみ中キック → しゃがみ中パンチ



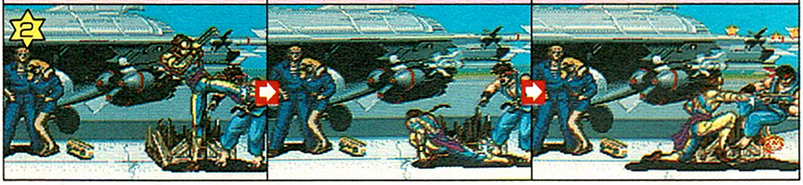
起き上がり3段

敵の起き上がりに重ねる3段攻撃である。ただでさえ素早いバルログの攻撃を一瞬の起き上がりに合わせるのは、かなり難しい。コツというか上達法の例として、各キャラの起き上がりのグラフィックパターンを覚えるというものがある。慣れればこれが結構やりやすい。下の2つのコンボは同じ内容だが、2は新グラフィックの中キックを使っているのが特徴。見た目の華麗さを選ぶなら2だが、苦労のわりには威力の低いコンボである。

しゃがみ中キック → しゃがみ中キック → しゃがみ中パンチ



中キック → しゃがみ中キック → しゃがみ中パンチ



めくりからの強力4段

「スパII」になって、バルログは大幅に通常技が追加され、念願のめくり攻撃もできるようになった。めくりに使うのはジャンプ強キックで、他のキャラに比べて多少はやりにくいが、曲げた片足の膝の部分を、敵の背中に引っかける感じで当てると比較的成功しやすい。この4段は、敵の気絶時に決めれば再び気絶させることもできるという驚異の技である。パワー不足のバルログにとっては、ぜひとも確実に決めたいところだ。

ジャンプ強キック　しゃがみ中キック×2　しゃがみ中パンチ



新生ローリング6段！

バルログ最大の多段攻撃がこの6段である。『スパII』ではしゃがみ中パンチにもキャンセルがかかるので相手に密着して、しゃがみ中パンチキャンセル、強**ローリングクリスタルフラッシュ**がコンボになる。『ダッシュプラス』では弱パンチしかキャンセルできなかったのを考えれば、この攻撃力アップを利用しない手はないのだが、このコンボには若干問題がある。**ローリングクリスタルフラッシュ**の当たる数が、敵キャラや画面のスクロールによって変わってしまうので、必ずしも6段にはならないのである。

しゃがみ中パンチ　強ローリングクリスタルフラッシュ　しゃがみ中パンチ



大型キャラに屈辱2段

最後に滅多に見られない屈辱技を1つ。自分と敵が画面端で密着している状態で、なおかつ自分が壁に背を向けている場合に限って可能なコンボだ。まずしゃがみ中パンチをキャンセルさせて新必殺技の**スカイハイクロー**(中か強)を出す。一見絶対不可能なようだが、何とこれがコンボになってしまうのだ。ただし実戦ではこんな状況はほとんどないうえに、相手はザンギエフなどの大型キャラに限られるといった実用性のなさではあるが…。

しゃがみ中パンチ　スカイハイクロー





手数は少ないが威力は抜群!

サガット

必殺技の破壊力は全キャラ最高クラス。最強の座はゆるぎない!?

タイガーショット2段

Ｐ４で紹介したリュウの弱、強**波動拳**とほぼ同じ条件で成立する飛び道具2段。起き上がりに弱の**タイガーショット**がギリギリ当たるように重ね、すかさず強の**タイガーショット**を撃つ。１発目のタイガーショットが当たれば気絶確定だ。特に説明する必要はないと思うが、キックボタンで撃つ**グランドタイガーショット**でもまったく同じことができる。

ボタン連打でお手軽3段

『スパII』では、サガットのすべての立ちキックの１発目にキャンセルがかかるようになった。これを利用して、強キックを押すだけで簡単に敵を気絶させられるコンボだ。まず強キックで飛び込む。着地したらすかさず強キックを出す。強キックの１発目が当たったらすぐに**タイガーショット**のコマンドを入力し、強キックボタンを連打すれば3段の完成だ。

ジャンプ強キック	強キック	強グランドタイガーショット



サガット最強のコンボ!

これも強キックキャンセルのバリエーション。**タイガーアッパーカット**は単体でも攻撃力が高いのだが、このコンボで組み合わせて使うことにより、体力ゲージ半分を楽に奪う超破壊力の技になる。

ちなみに**タイガーアッパーカット**は強で出した方が威力が高い。コマンド入力に自信があるなら迷わず強を使おう。

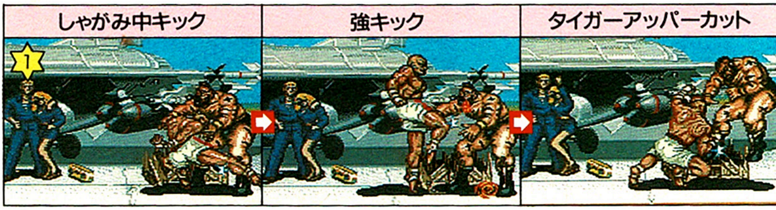
またもうひとつのバリエーションとし**タイガーニークラッシュ**で締める4段攻撃がある。どちらを使うかは趣味の問題。

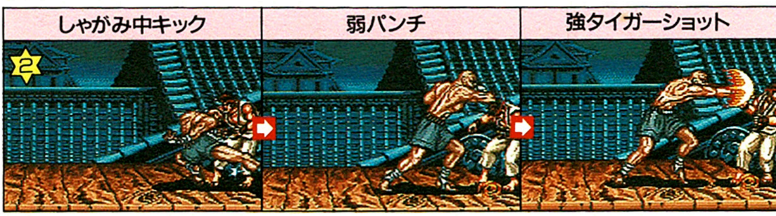
ジャンプ強パンチ	強キック	強タイガーアッパーカット



起き上がり3段攻撃

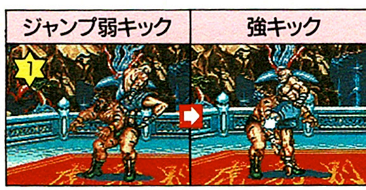
サガットはジャンプが遅いので飛び込み攻撃には向かない。したがって相手の起き上がりには何らかの技を置いておく、重ね攻撃を使うことになる。うまく使いたいのがしゃがみ中キック。これはサガットの技の中では比較的スキも小さく連発できる技だからだ。他のキャラと同じように中キックの攻撃判定の最後の瞬間を重ねておき、当たったらすかさず強キック、もしくは弱キックからキャンセルで**タイガーアッパーカット**につなげよう。

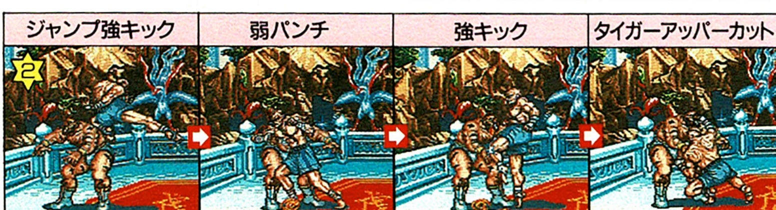




難度超A級めくりコンボ

自分から飛び込むことは少ないサガットだが唯一ザンギエフに対してのみ、めくりからのコンボが存在する。ジャンプ強キック、弱パンチ、強キック、**タイガーアッパーカット**の4段攻撃がそれだ。弱パンチ、強キックはテンポよくボタンを押すこと。**タイガーアッパーカット**はもちろんキャンセルだ。めくりはジャンプ弱キックの方が若干やりやすい。この場合は着地後強キックにつなげるが、打点が高いと投げ返される危険性がある。







ダブルニープレスで押さえ込め！

ベガ

ハメ技帝王はもう卒業。正統派コンボで再び帝王の座に返り咲け

正面からの3段攻撃

正面から飛び込んで決めることのできる3段攻撃。威力もあり、決まればまず敵は気絶する。しゃがみ中パンチから中キックは目押しでつなぐこと。ボタン連打では当たらないことが多い。ベガはジャンプが遅いので、相手の動きを正確に先読みしていないと決めるのは難しい。

ジャンプ強パンチ → しゃがみ中パンチ → 中キック



気絶確実　お手軽3段

ベガの近距離立ち中パンチにキャンセルがかかるようになったのを利用した、強力な3段。近距離中パンチには近めと遠めの2種類のグラフィックがあり、キャンセルがかかるのは近めの方。最初のジャンプ強パンチを高めに当てないとキャンセル中パンチにならないので注意。

ジャンプ強パンチ → 中パンチ → サイコクラッシャーアタック



お手軽3段のバリエーション

前述の中パンチキャンセルからのバリエーション。**ダブルニープレス**のタメ時間が『ダッシュプラス』のときより短くなったため、かなり実用的なコンボである。ただしキャンセルのタイミングは**サイコクラッシャーアタック**よりも若干シビアなので、何度も繰り返し練習しよう。

ジャンプ強パンチ → 中パンチ → ダブルニープレス



目押しがカギの足技5段

通常技のみを使った、最強の5段攻撃。めくりのジャンプ強キックで飛び込んで弱キックを連打、最後に強キックでとどめを刺す。ベガのジャンプ強キックは非常にめくりやすいのでどんどん使おう。

そして2発目以降の弱キックだが、これは相手の方向に前進しながら当てるのがコツ。3発当てたら強キックを超連打する。これが決まれば敵は気絶する。

ジャンプ強キック → 弱キック×3 → 強キック



悪夢の7段も健在

かつて対戦プレイで恐れられた、**ダブルニープレス**の連続技の恐怖が再び。タメ時間の短さと、2発目を食らうと転ぶという性能の変更で、たたみかけられる恐怖感が増したといっていいだろう。

ジャンプ強キックは当然めくりを使う。弱パンチは相手のキャラによって当たる数が変わるが、ザンギエフに対しては下の写真の通りに4発まで当てることができる。最後は弱パンチキャンセル、**ダブルニープレス**で締めて7段の完成だ。

ジャンプ強キック → しゃがみ弱パンチ×3 → 弱パンチ → ダブルニープレス

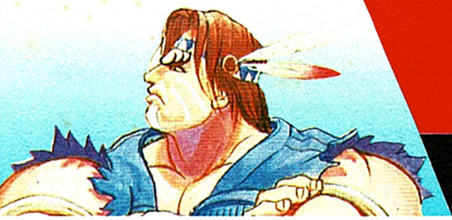


起き上がり3段攻撃

画面の端で敵を転ばせたらホバーキック(しゃがみ強キック)で近づき、起き上がりにしゃがみ弱キックを重ねる。このとき**ダブルニープレス**のタメは完了しているので、すかさず弱パンチキャンセル**ダブルニープレス**とつなぐ。無敵の必殺技のない相手にはかなり嫌な戦法になる。

しゃがみ弱キック → しゃがみ弱パンチ → ダブルニープレス





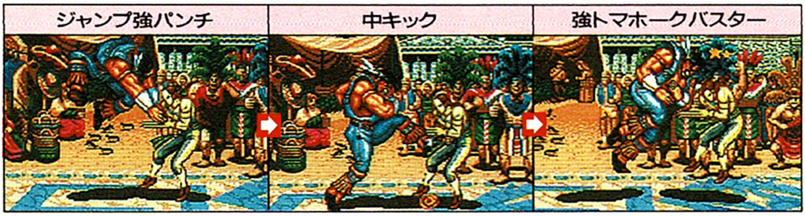
気絶直行フルコース!!

T.ホーク

まずは相手を転ばせよう。一発が入れば気絶から気絶も可能だ!

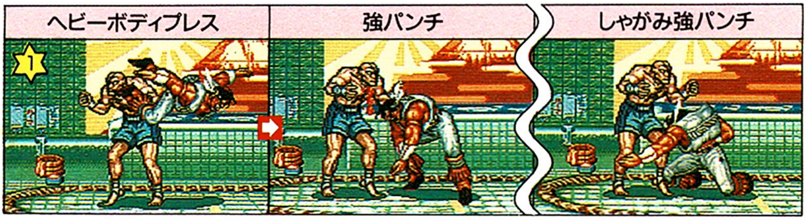
正面トマホーク3段

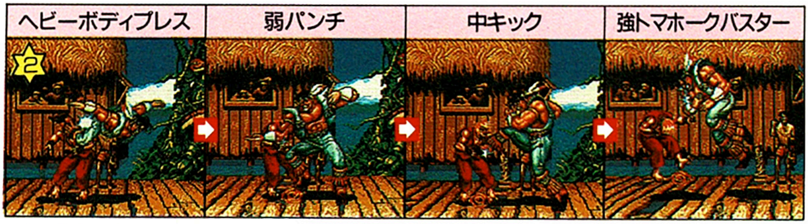
正面からジャンプ強パンチで飛び込み、中キックをキャンセルして**トマホークバスター**の3段に持っていく強引なコンボ。**トマホークバスター**を強で出せば、敵がかなり離れてしまっても当てることができる。しかも確実に気絶させることができる、非常にお手軽かつ強力な技だ。



強力めくりコンボ

敵を転ばせたら、方向ボタン↓+ジャンプ強パンチのヘビーボディプレスで飛び込む。このあたりはザンギエフと共通の戦法だ。以下の2つはめくりからの連続技。1は強パンチを連打するだけのお手軽コンボ。この強パンチは立ちでもしゃがみでも2発当たる。合計3発のコンボになり、ほぼ気絶させることができる。またそれとは別に**トマホークバスター**を使った4段も強力だ。これは全キャラに有効なうえ、確実に気絶させられる。





メキシカンタイフーンの連続技

ここからは以前に説明した連係技の説明である。敵の起き上がりにめくりヘビーボディプレスで飛び込むまでは一緒だが、めくりをガードされた場合は、無理に連続技を狙うよりも**メキシカンタイフーン**の連係技に切り換えよう。この一瞬の判断で勝率が変わると言っても過言ではない。下の1と2の連係技は、通常技をガードさせて**メキシカンタイフーン**を狙うパターンの一例。投げにくるタイミングを敵に読ませないことが大切だ。

ヘビーボディプレス → しゃがみ弱パンチ連打 → メキシカンタイフーン



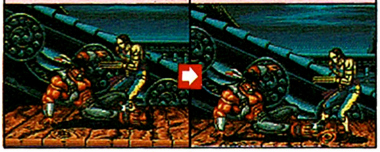
ヘビーボディプレス → しゃがみ中キック → メキシカンタイフーン



起き上がり2段攻撃

敵の起き上がりに、飛び込まずに攻める場合のバリエーションの1つ。当然ここから連係技を狙うわけだ。重ね攻撃はスキの少ないしゃがみ中キックか、しゃがみ中パンチがベストだろう。

しゃがみ中キック → しゃがみ中キック

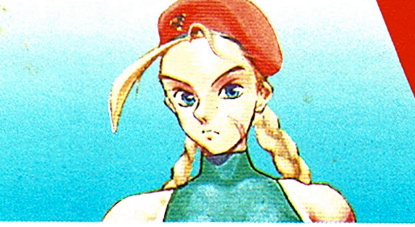


空中奇襲2段

最後にちょっと面白いキャンセル技を1つ。空中で通常技をキャンセルさせて出せる必殺技は、**空中竜巻旋風脚**だけではない。T．ホークの斜めジャンプ弱パンチもキャンセルがかかり、**コンドルダイブ**を出すことができる。残念ながらコンボにはならないが、おもしろい使い方としては、背の高いキャラに対してジャンプ直後に弱パンチを当てる。敵が何か反撃しようとしたところに**コンドルダイブ**を当てるという奇襲戦法がある。

ジャンプ弱パンチ → コンドルダイブ





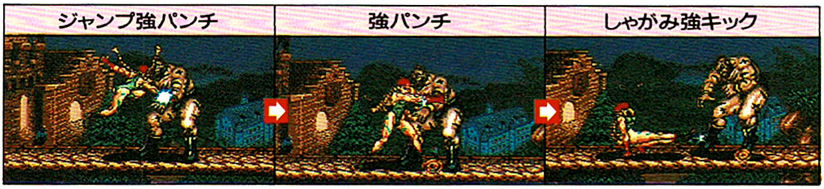
細い手足で手痛い一撃

キャミィ

敵を捉えたとき彼女の真価は発揮される。一瞬のスキも見逃すな

正面強攻撃3段

キャミィはその体格からは想像もつかないほど攻撃力が高い。下のコンボは通常技のみの3段だが、これだけで相手は大抵気絶してしまう。そのほか使用頻度の高いしゃがみ中キックなどもかなりの威力がある。キャミィの接近を許すこと、それはすなわち自分の死を意味する。



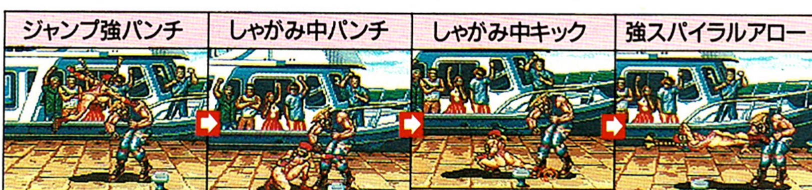
とどめの正面3コンボ

通常技のコンボだけでも強いが、必殺技がからむともっと強い。**キャノンスパイク**、並びに**スパイラルアロー**は攻撃判定が非常に大きいうえ、ガードされてもスキが少ない。特に強の**キャノンスパイク**は、意外な場所で当たったりするので正面からの飛び込みにはかなり使える。



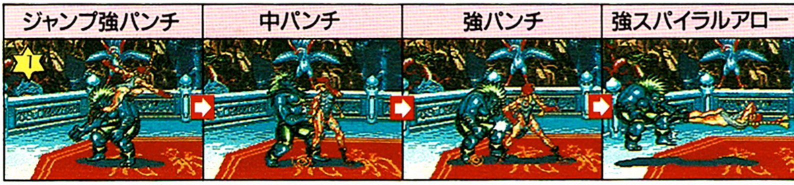
決まれば確実に気絶！

正面からの飛び込みのバリエーション。途中の手数を増やし、強の**スパイラルアロー**で締める。これも全キャラに有効なうえに、気絶もさせられる。しゃがみ中キックからはボタン連打でよく、技自体の難易度もさほど高くない。気絶したところにもう一度決めればほとんどKOだ。



めくりからのバリエーション

相手を転ばせたらキャミィにとっては絶好のチャンス。思い切って飛び込もう。飛び込みに使うのはジャンプ強パンチ。正面攻撃もめくりも狙える優れものだ。キャミィは体が細いためか、めくりに失敗したと思っても、着地したらちゃんと裏に回っていたということがよくある。これは相手にとっても非常に対処しにくい特徴だろう。そしていざめくったら怒濤のコンボを叩き込む。下で紹介しているコンボだが、１は中パンチから強パンチのつなぎかたが実に難しい。逆に2は弱パンチを連打してキャンセルをかけるだけの比較的簡単なもの。ちなみにどちらのコンボでも相手を気絶させられる。

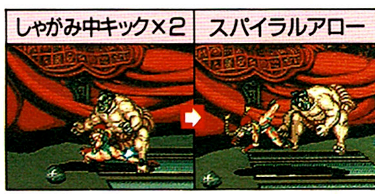




起き上がりのとどめ

起き上がりに飛び込まないで攻める場合、他のキャラと同じく中キックを重ねて置いておこう。キャミィの中キックは出るのも戻るのも速いので、たとえ重ねに失敗しても影響はないが、といってボーッとしていると投げられてしまうぞ。

中キックの重ねに成功したら、すかさずもう１発中キックを当てる。そして2発目にキャンセルをかけて**スパイラルアロー**を出す。相手のダメージが溜まっていればこのワンセットで気絶させられる。



見苦しい…でも強力

乱戦時に威力を発揮するコンボ。うっかりするとこれで気絶させられることもある。ただし、チクチクやっている弱キックの連打が非常に見苦しいため、これをコンボと呼んでいいものかどうか…。





簡単・強力・極悪コンボ

フェイロン

体格の割りに一撃の威力が強い。
烈火拳ワンセットで敵は昇天寸前

フェイロン基本5段

烈火拳にその強さを依存するフェイロンの基本的コンボ。ジャンプ強パンチを引きつけて当て、着地後強パンチからキャンセルで**烈火拳**3発につなげる。この技の恐ろしいところは、**烈火拳**の入力のタイミングさえ覚えれば、いつでもどこでもワンセット決まってしまうところにある。しかも攻撃力が高いため、2回食らえばほとんど終わり。この強さが一部でフェイロンの嫌われる理由なのだが、フェイロンにしてみればこれは基本戦法にすぎない。ひどい言い方をすれば、スキを見せた方が悪いのである。

ジャンプ強パンチ	強パンチ	烈火拳×3



起き上がりに有効なコンボ

相手の起き上がりに重ねる実用的コンボ。フェイロンは地上の通常技の攻撃判定が強いため、下手に飛び込むよりもこうしたほうがいい。番号順に説明していこう。まず1の遠撃蹴というのは方向ボタン横＋強キックで出せる2段蹴り。この2段目を敵の起き上がりに重ね、続いて弱パンチ、キャンセル**烈火拳**とつなげる。2はそのバリエーションの1つで、しゃがみ弱キックから強パンチを当てても、同じように強力なコンボになる。

遠撃蹴（えんげきしゅう）	弱パンチ	烈火拳×3



しゃがみ弱キック	強パンチ	烈火拳×3



熾炎脚をからめたコンボ

フェイロンのもう１つの必殺技である**熾炎脚**。これをからめたコンボも結構多く存在する。基本的には**烈火拳**のコンボの応用といった感じのものが多く、バリエーションに富んでいるのが特徴。下に紹介したコンボの個々の説明といこう。

１は正面からの**熾炎脚**3段。一部のキャラにしか決まらない。2は強の**熾炎脚**が2発当たるキャラに対してのもの。3は敵の起き上がりに重ねるための技で**烈火拳**が苦手という人はこれがいい。



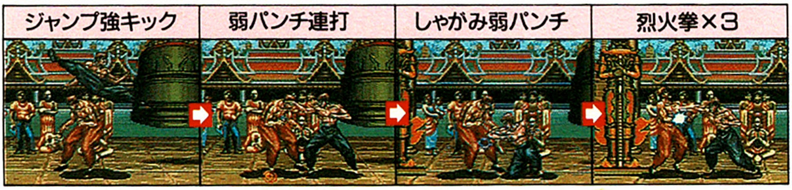




地獄の2ケタコンボ

フェイロンにはめくりはあまり縁がないが、ザンギエフやフェイロンなど一部のキャラに対して、めくりからの2ケタコンボを決めることができる。めくりに使うのはジャンプ強キック。ただしどのキャラに対しても非常にめくりにくい。

運良くめくりが決まったら、すかさず弱パンチを連打。5発当てたら１発だけしゃがみ弱パンチを入れる。そこからキャンセルで**烈火拳**を3発決めて合計10段の完成だ。機会があったらやってみよう。





手数が多く、威力も大！

ディージェイ

通常技、必殺技となんでもコンボ。
これで強くないわけがない!?

お手軽強パンチ3段

強パンチだけを使ったお手軽な3段である。ジャンプ強パンチを当てたら強パンチを連打するだけ。近距離の強パンチは2発当たるので、この3段攻撃だけで相手を簡単に気絶させることができる。

ジャンプ強パンチ　強パンチ



気絶させたらこの4段！

ディージェイの、飛び込みからの基本コンボ。全キャラに入り、これも敵を確実に気絶させられる。飛び込みにはリーチの長いジャンプ強キックを使うのが基本。敵が飛び道具を撃ったのを見てから飛び込んでも十分間に合う。着地したら中パンチを当て、これにキャンセルをかけて中の**ダブルローリングソバット**を出す。ディージェイのキャンセル可能な立ち技の中で、もっとも威力があるのが中パンチなので、必然的にこれを多用する。

ジャンプ強キック　中パンチ　中ダブルローリングソバット



エアスラッシャー6段

ザンギエフなどの大型キャラに入る、飛び道具の**エアスラッシャー**を使った正面6段攻撃。ジャンプ強キックで正面から飛び込み、着地後しゃがみ弱パンチを3回当て、すぐに立ち中パンチにつなぐ。この間方向ボタンは後ろ方向に入れたままであることに注意。中パンチを当てたらそれにキャンセルをかけて**エアスラッシャー**を撃つ。威力は弱、中、強のどれでもかまわない。このコンボも全部決まれば気絶させることができる。

ジャンプ強キック　しゃがみ弱パンチ×3　中パンチ　エアスラッシャー



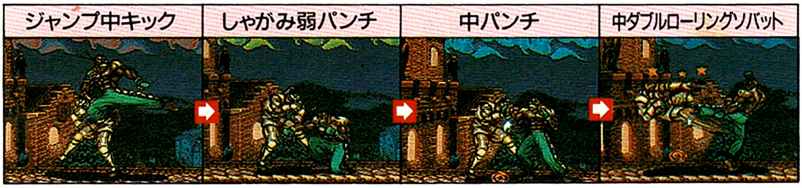
めくり強力7段

ディージェイのめくり攻撃は、ジャンプ中キックを使う。下方向への攻撃判定が強く、全キャラに対して有効。そのめくりを使った通常技のみの7段攻撃。相手はザンギエフで(可哀相に…)、ジャンプ中キックを深めに当てしゃがみ弱パンチを連打。5発当てたらすぐに立って強パンチ。これがすべて決まって気絶する。弱パンチを減らせば全キャラに有効。



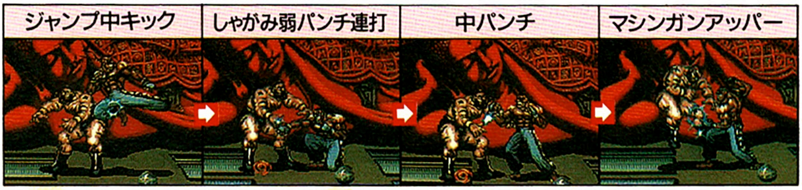
気絶→気絶もあり!?

同じくめくりからの多段攻撃。必殺技のタメとキャンセルがからむ分、技の難度はアップしている。しゃがみ弱パンチまでは簡単だが、次の中パンチからのキャンセル**ダブルローリングソバット**が失敗しやすい。この技が全部決まるのは、気絶した相手にのみ。なぜかというと大抵の場合、1発目の**ダブルローリングソバット**で気絶してしまうからである。そこで気絶した相手にもうワンセットこれを決めれば、ジ・エンドだ。



大型キャラに2ケタコンボ

フェイロンと同じく、ディージェイでも2ケタコンボが可能である。犠牲者はまたもザンギエフ。めくりジャンプ中キックからのしゃがみ弱パンチ連打は、先のパターンと同じ。そして立ち中パンチにキャンセルをかけて**マシンガンアッパー**を出す。**マシンガンアッパー**は、最後の4発目が当たらないと敵が倒れないので、かなりのボタン連打が必要。中パンチからのキャンセルがまた難しいが、すべて決まれば2ケタコンボが見られるぞ。



キャラクタ別めくり攻撃

一覧表

連続技を決めるには欠かせない要素であるめくり。各キャラのめくりに関するデータを一挙掲載！

これまで本文中でたびたび「めくり」という言葉が出てきたが、そもそもめくりとは何か。これは敵の背中側に回るように攻撃を当てると、ガードする方向が通常とは逆になる現象のこと。ジャンプキックの強いキャラが得意とする戦法の1つだ。キャラごとにめくりやすいか否かはあらかじめ決まっており、さらに通常時と気絶時ではキャラの当たり判定が変わるためめくりやすさも変わる。その一覧表を紹介するので、対戦のときの参考にして欲しい。○がめくりやすいキャラ△がめくりにくいキャラだ。またキャラごとのめくりに適した技も合わせて一覧表で紹介しておくので活用して欲しい。

キャラクタ名	めくりに適した技
リュウ	ジャンプ強キック
ケ　ン	ジャンプ強キック
ガイル	特になし
ザンギエフ	フライングボディアタック
春　麗	ジャンプ強パンチ
ブランカ	ジャンプ強パンチ
E.本田	フライングスモウプレス
ダルシム	ドリルキック
バイソン	ジャンプ強パンチ
バルログ	ジャンプ強キック
サガット	ジャンプ強キック(一部のみ)
ベ　ガ	ジャンプ強キック
T.ホーク	ヘビーボディプレス
キャミィ	ジャンプ強パンチ
フェイロン	ジャンプ強キック
ディージェイ	ジャンプ中キック



●相手を転ばせたらめくりで飛び込んで連続攻撃を狙う。これは対戦プレイの基本だ



●同じキャラでも通常時と気絶時ではめくりやすさが違う。詳しくは表を参照

相手側のキャラクタ	めくりやすさ		相手側のキャラクタ	めくりやすさ	
	通常時	気絶時		通常時	気絶時
リュウ	△	○	バイソン	△	△
ケ　ン	△	○	バルログ	○	○
ガイル	○	△	サガット	△	△
サンギエフ	○	○	ベ　ガ	○	○
春　麗	△	○	T.ホーク	△	○
ブランカ	○	○	キャミィ	○	○
E.本田	○	○	フェイロン	○	○
ダルシム	○	△	ディージェイ	△	○

平成6年8月15日発行(毎月1回15日発行)第6巻第8号(通巻54号)



スーパーストリートファイターII

超連続技大全

コンボマスターへの道

メガドライブFAN

8月号特別付録